

No Windows é implementado um escalonador do time Multilevel Feedback Queue. Onde certas threads executam sempre. Contudo elas tem um tempo máximo quantum para executar. Existem 32 níveis de prioridades sendo 16 de nível tempo real e 16 de tempo variável.

Os níveis de prioridade são atribuídos por uma API do Windows ou pelo Kernel.

O Linux usa time-sharing, onde o tempo do escalonador é dividido em fatias de tempo para quais são alocadas os processos. Quando o tempo do processo acaba é feita a troca de contexto. O tempo dos processos são divididos por épocas, calculando o tempo de acordo com a época sendo de 10ms a 100ms. Existe também uma prioridade dinâmica para cada processo de acordo com o tempo em máquina e o tempo em espera.

Mac OS X escala os processos baseado numa variante do algoritmo de múltiplas filas com realimentação, porém divide as filas de prioridades em 4 grupos de processos, agrupados de acordo com suas características.

Normal: Prioridade das aplicações normais do usuário.

Sistema: Prioridade das aplicações do sistema, com prioridade superior as threads normais de usuário.

Kernel: Classe reservada para threads em espaço de kernel que necessitam rodar

Com uma prioridade superior às threads de sistema.

Tempo real Threads nas quais a prioridade está baseada na necessidade de reservar

uma fração pré-definida de ciclos de clock, independente de outras atividades sendo executadas no sistema.

O Android implementa o seu escalonador da mesma forma que o Linux, contudo não distingue processos interativos de processos batch.